

PIF

et son GADGET surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS



14 histoires complètes du "Rire à l'Aventure" et le journal des jeux de 16 pages

Pages

- 1 PIF, ROI DES CORSAIRES.
- 8 LE CONCOMBRE MASQUÉ.
- 9 COUIK.
- 10 NESTOR : *Le hoquet... Un moyen sûr pour s'évader.*
- 11 BOB MALLARD et PUCHON : *Les as de l'aviation, vous entraînent au fin fond de l'Afrique découvrir le mystère de Bengala.*
- 32 LES AS : *Un grand récit comique d'aventures ! Les cinq inséparables à la recherche d'une « Soupière aztèque ».*



Pages

- 41 LE GRÊLE : *vous fera frémir dans « Le Grêle met les poings sur les « i » ».*
- 55 LE JOURNAL DES JEUX de 16 pages. *Avec le jeu-concours primé vous pourrez gagner 250 F et une magnifique FERRARI téléguidée offerte par EXICO.*
- 71 PIFOU.
- 72 GAI-LURON : *Au pays de la « belle » au bois dormant.*
- 74 M. LE MAGICIEN : *Un magicien sans baguette, ça ressemble à quoi?*
- 75 BOUBOULE : *Le glouton.*
- 76 AILLEURS.
- 78 PLACID ET MUZO.
- 80 CORINNE ET JEANNOT.



LES ÉDITIONS VAILLANT
SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-ADMINISTRATION :
 126, rue La Fayette,
 Boîte Postale n° 77-X
 PARIS-10^e

TARIF D'ABONNEMENT
 Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat postal contre remboursement vous est envoyé.

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
 3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ETRANGER
 3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
 1 an : 110 F
 Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

Adressez vos règlements :
LES ÉDITIONS VAILLANT
 126, rue La Fayette,
 Boîte Postale 77-X, PARIS 10^e
 C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :
 France : 2 F - Belgique : 2 F 50
 Suisse : 2 FS - Italie : 300 LITRES
 Tous autres pays étrangers : 240 F.F.

Chef de publicité :
 Mme M. CHAIGNEAUD
 AGENCE CENTRALE DE PUBLICITE
 187, quai de Valmy, PARIS-10^e
 Tél. 205-97-28

demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.







VOUS ME
RETROUVerez
LA SEMAINE
PROCHAINE
DANS...

PIF ET LE NID D'AIGLE

Un coin tranquille
Un hercule
déchaîné
Des gags
étourdissants

et, bien sûr,
LE

**GADGET-
SURPRISE**



Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de **MANDRYK**

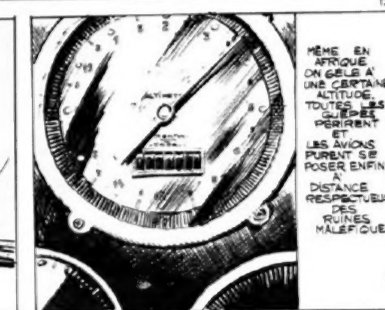
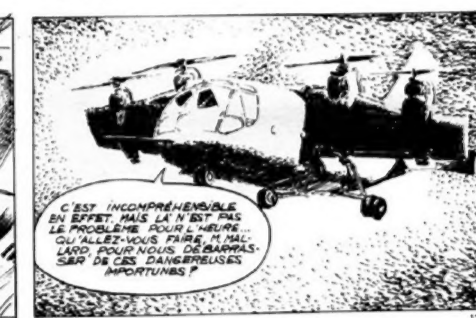


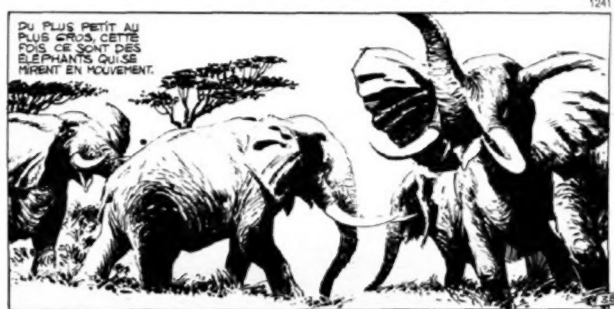
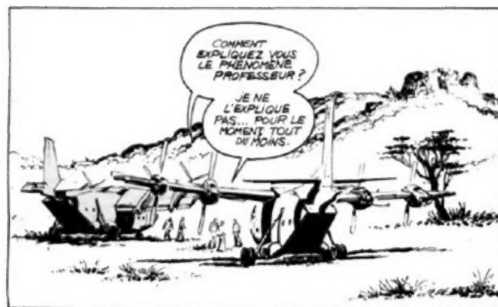
1241

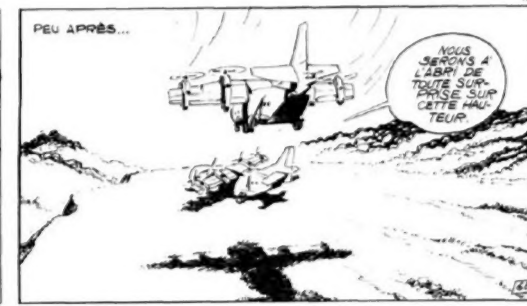
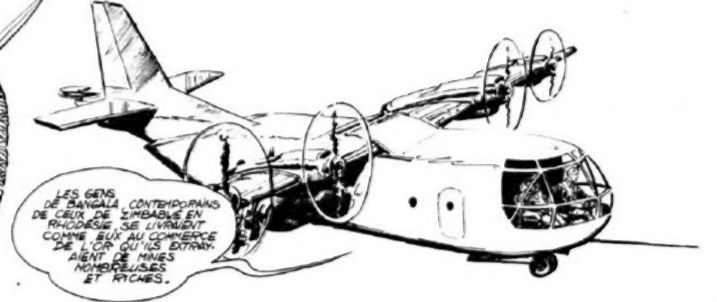
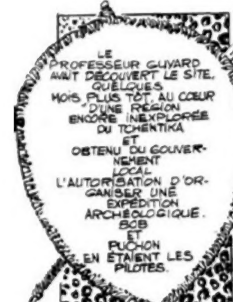
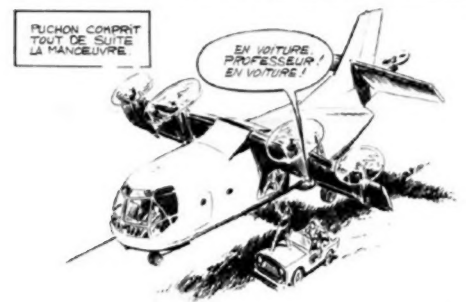


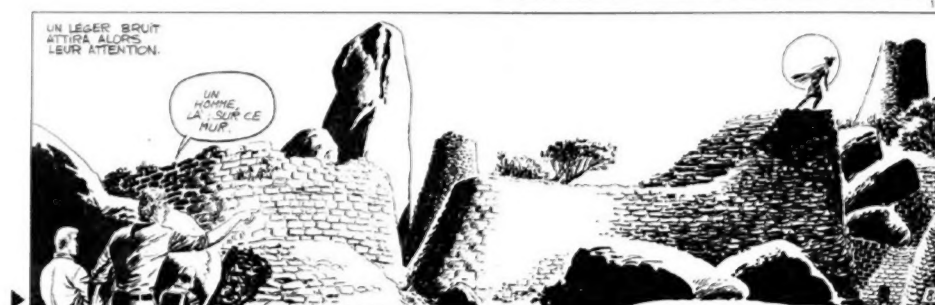


LE MYSTÈRE DE BANGALA

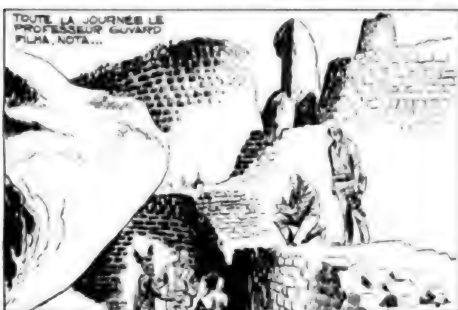


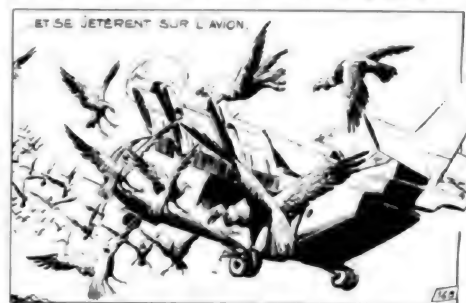
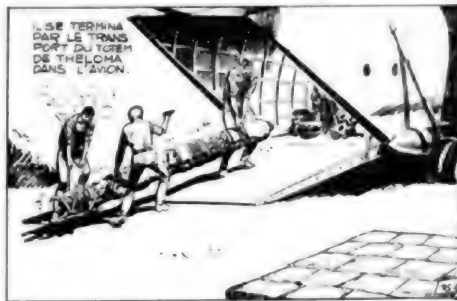


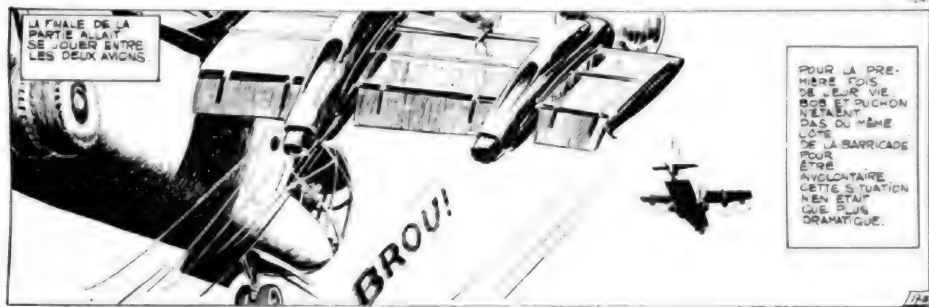
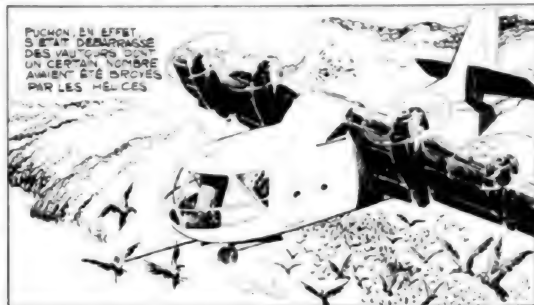


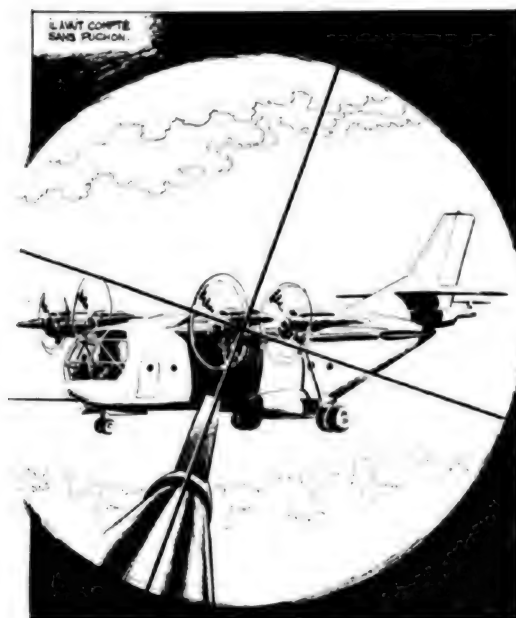












ÇA VAUT COMPTÉ
SANS PUCHON.



VOUS VOUS
ÊTES MIS LE DONT
DANS L'ŒIL. J'AI QU'UN
COEUR, SI VOUS AVEZ
CRU QUE JE VOUS
LAISSERAI PASSER.
SINON, BON, SANS
REAGIR.



AAHH!



L'AVION PIQUAIT
PRESQUE COMME
UN CHASSEUR.

REDRESSE TOUT
DE SUITE OU J'AI
PUIS SUR LA
GACHÈTE.



NON, SEULE-
MENT TU NE TIRERAS
PAS, MAIS TU VAS JETER
TON REVOLVER ET DIRE
À TON COPIAIN QU'IL
FAIRE AUTANT
SINON.



SINON...

SINON JE
NE REDRESSE
PAS L'AVION ET
VOUS MOURREZ
AVEC MOI.



DECIDÉZ-
VOUS, C'EST
QUE 30 MÈTRES.



PLUS
QUE 30 MÈTRES.
... 60... 50... 40...

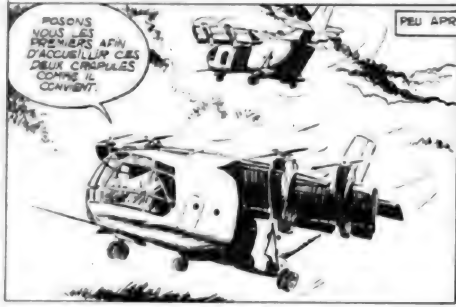


C'EST
BON, TU AS
SAISI... ALLEZ
COIGNER IL
FAUT LUI
OBER.



BON, QUI AVAIT
VU TOMBER LE
FUSIL ET LE
REVOLVER ET
CLATA DE RIRE.

VEUX
PUCHON, IL A
RENDU L'ŒIL À
PARTIE SANS
NOTRE AIDE.



POUSONS
VOUS LES
PREMIERS AFIN
D'ACQUIESCER CES
DEUX CHAPRALES
COMME IL
CONVIENT.

PEU APRÈS...



C'EST
ÉGAL, J'AI
BEN CRU
QUE J'ALLAIS
M'APPLA...



HHEEE!!



SUR CETTE
SACRÉE TERRE
AFRICAINNE!

Troizair, c'est le super-engin à bille Reynolds 3 R modèle 1969 (nouvelle pointe en Reync inoxydable, nouvelle agrafe anti-arrachement en alliage spécial, nouveau mécanisme de transmission en nylon anti-choc).



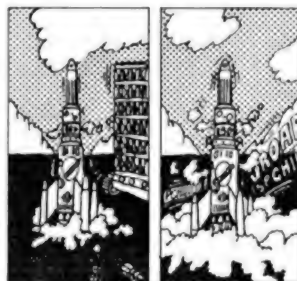
Troizair

Reynolds
3R

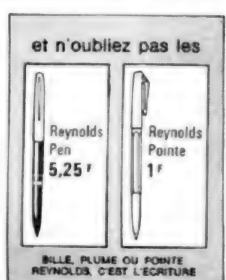
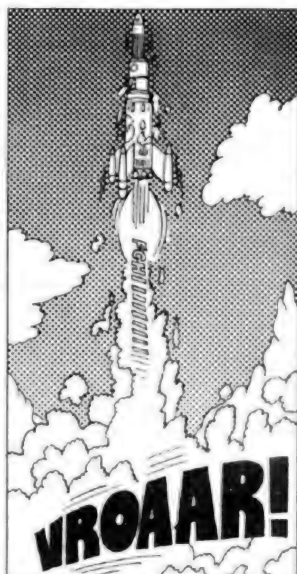
1^F



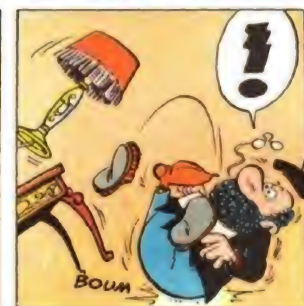
Sur la Lune colonisée par les terribles, des phénomènes inconnus rendent inutilisables tous les moyens d'écriture, sauf un... le stylo à bille REYNOLDS 3 R! Une fusée quitte la Terre en emportant une tonne de stylos 3 R pour les pionniers lunaires.

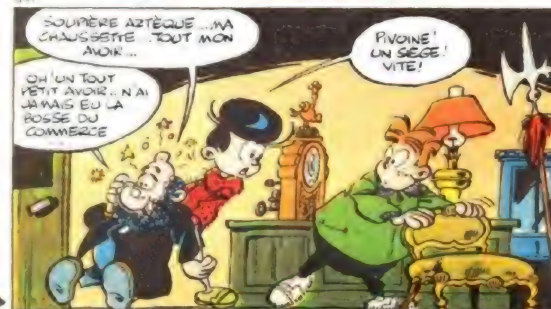
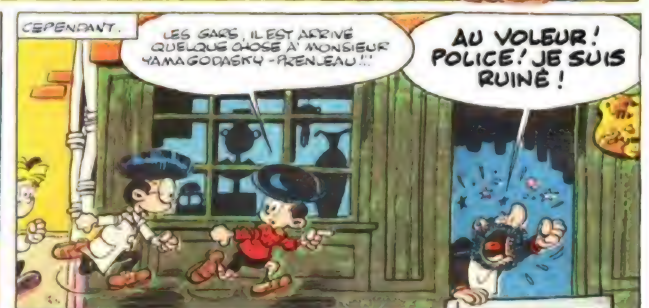
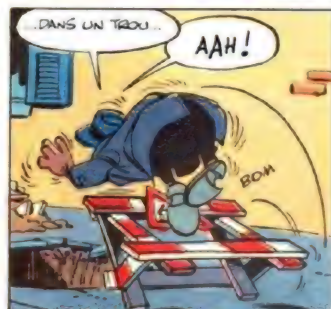
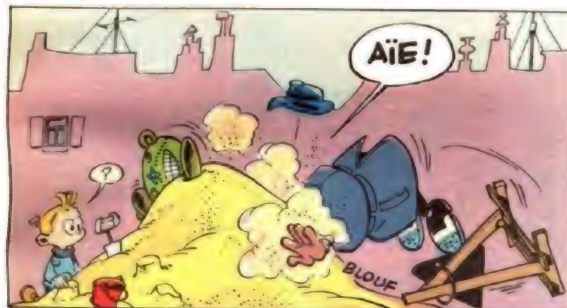


GRÂCE AU STYLO À BILLE REYNOLDS 3R NOS BRAVES PIONNIERS LUNAIRES VONT ENFIN POUVOIR ÉCRIRE À LEURS FAMILLES RESTÉES SUR LA TERRE!



LES AS ET LA SOUPIÈRE AZTÈQUE.





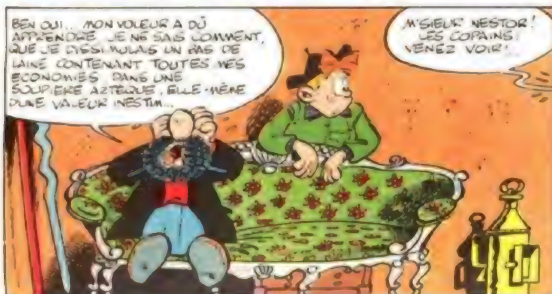


OUAH !



MA CHAISE LOUIS XV
MAINTENANT... RONDEE
PAR LES VERTS... UNE PIÈCE
INESTIMABLE !... QUELLE
JOURNÉE !... JE SUIS
RUINÉ !

UN CALMANT, DU SPARADRAP
DE L'ARNICA... JE FONGE CHEZ
LE PHARMACIEN ! PENDANT CE
TEMPS, TÂCHEZ D'EN SAVOIR
PLUS LONG, LES COPAINS !



BEN OUI... MON VOLEUR A DÙ
APPRENDRE... JE NE SAIS COMMENT,
QUE LE DYSLEXIQUE A UN NAS DE
LAINE CONTENANT TOUTES MES
ÉCONOMIES... DANS UNE
SOUTÈRE ARTÉRIE, ELLE MÈME
OUE VAEUR NESTIM.

M'GIEL NESTOR !
LES COPAINS
VENEZ VOIR !



CE GOSSE L'A VU ! LE VOLEUR EST TOMBÉ
SUR LE TAS DE SABLE ! REGARDEZ !
L'HOMME A LAISSÉ UNE EMPREINTE
D'UNE NETTETE PARFAITE !... MAIS
REGARDEZ !



LA... LA ET LA ! DE MAGNIFIQUES EMPREINTE
EN CREUX !... LA FORME DU MENTON ! ET LA,
CELLE DU NEZ !... ON DISTINGUE MÊME LES
ROUTINGS DU VÊTEMENT !

OUIIIIII ! LE
GRAND BINOCULAIRE !
LA... IL A MARCHÉ SUR
MES PETITS PÂTES !
OUIIIIII !



LES GARS LE CERVEAU N'EST DE
PENSER MONTANT VIENT D'AVOIR
L'IDEE DU MOULE !... VOUS GÂCHEZ
LE QUE NOUS ALLONS FAIRE !
UN MOULAGE !!!



UN MOULAGE ? COMME POUR
UN GÂTEAU, ALORS ? AVEC UN
MOULE ?

OUIIIIII ! LE
GROS SOUFFLE LA
IL A MARCHÉ SUR
MON P'TIT SEAU !



EXACTEMENT ! AVEC QUELQUES
PLANCHES, NOUS ALLONS
PARAQUER UN MOULE DANS
LEQUEL NOUS VERSERONS DU
PLÂTRE ! GENIAL NON ?

TU ES
HORRIFIANT
D'IMMODESTE



MAIS EFFECTIVEMENT,
TU ES GENIAL ! NON MIEUX
CARIATE.



UN PEU PLUS TARD, PENDANT QUE
FINOISE CONFECTONNE LE MOULE...

QUIN ! LE GROS
DIT DES GROS
MOTS !



QUENTIN ET CALIXTE DOSENT SAVAIVEMENT
EAU ET PLÂTRE...

DEPECHONS DEPECHONS ! C'EST DU PLÂTRE A
FRIRE RAPIDE QUE NOUS UTILISONS !

OUIIIIII !
JE VEUX
Y GOUTER !



ET BIENTÔT...
C'EST PRIS !
DE MOULONS !

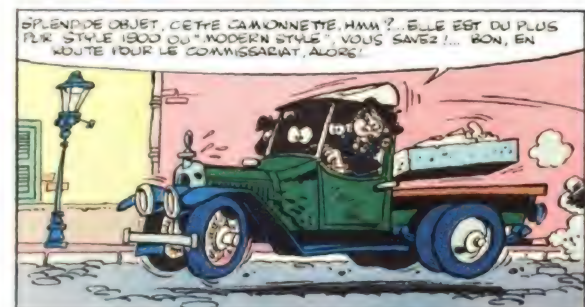


MONSIEUR YAMAGOTOASKY-
PRENTEAU, PERMETTEZ-MOI
DE VOUS PRÉSENTER
VOTRE AGRESSEUR
INCONNU !

JE SUIS ENCHANTE EN MÊME TEMPS
QU'ECOEURE ! POLA ! CIEL ! QU'IL EST
LAID !



L'N'Y A PLUS QU'A VÉHICULER
CETTE SUPERBE PIÈCE A
CONVICTION JUSQU'AU
COMMISSARIAT ! JE FILE
CHERCHER MA CAMIONNETTE !



SPLENDIDE OBJET, CETTE CAMIONNETTE, HMM ?... ELLE EST DU PLUS
PUR STYLE 1900 OU "MODERN STYLE", VOUS SAVEZ !... BON, EN
ROUTE POUR LE COMMISSARIAT, ALORS !



ENTRETEMPS... VOUS TIENDREZ LE COUP ?
ÇA NE VOUS ÉTIRGE PAS TROP
DE ME REGARDER PEUETER ?



NON, PAS TROP, MAIS J'AI DES REMORDES !... CINQ TONNES
DE SABLE HUMIDE A DÉPLACER, FAUT L'FAIRE !...
AH ! LA LA LA !... QUEL DOMMAGE QUE
JE N'AI PU NOUS PRÉCÉDER
QU'UNE SEULE PELLE !

IRÉCIE !
REIGNANT !
TÊTE DE
PIOCHE !



DITES... PENDANT QUE VOUS
CREUSIEZ, MOI, JE ME CREUSAIS
LES MÉNINGES ! ET IL M'EST
REVENU COMME UN VAGUE SOUVENIR...
MAIS QUOI ?... MUMM VOYONS...





RIONS ENSEMBLE

La maîtresse interroge Colette qui semble vraiment ignorer les règles de la grammaire et de la conjugaison. Elle lui demande : — Voyons un peu, si je te dis : je me lave, tu te laves, il se lave, nous nous lavons, vous vous lavez, ils se lavent, qu'est-ce que c'est ?

Colette réfléchit un peu et s'écrie :
— Eh bien ! c'est Dimanche, Madame.

Jacques est allé à la fontaine de l'Observatoire.

En voyant les jets d'eau jaillir dans le bassin, il s'écrie :

— Oh! que c'est beau, ces ruisseaux qui volent...

Chez l'antiquaire :

— Je vous assure, Monsieur, que cet objet d'ivoire ciselé que vous m'avez vendu est faux. C'est une imitation.

— Pourtant je vous assure que j'ai moi-même pris la défense sur l'éléphant que je venais de tuer... Mais il y a peut-être une explication... il est possible que cet éléphant se soit fait poser une fausse défense !

Dominique, quatre ans, voit par-dessus le mur de la cour la surveillante qui parle sévèrement à sa sœur Geneviève, dix ans. La petite, intriguée, s'écrie :

— Dis, Geneviève, si elle te gronde la demoiselle, viens me chercher!

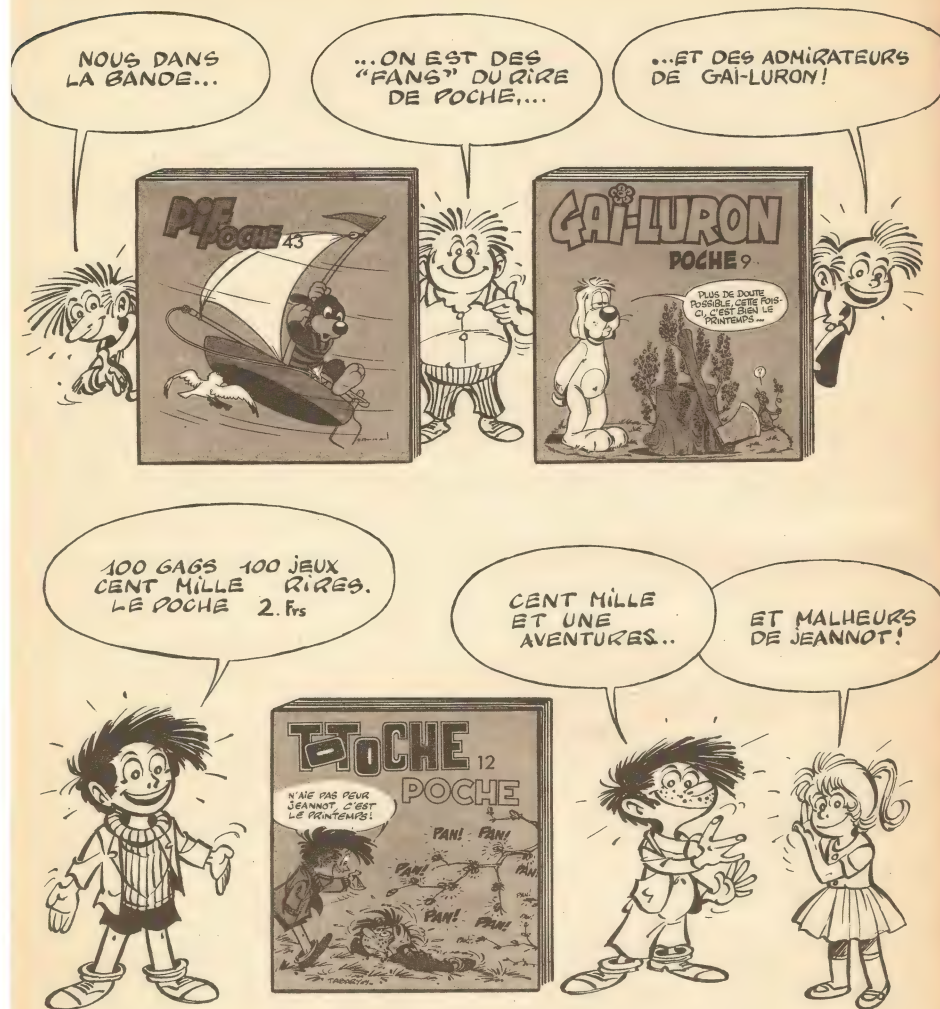
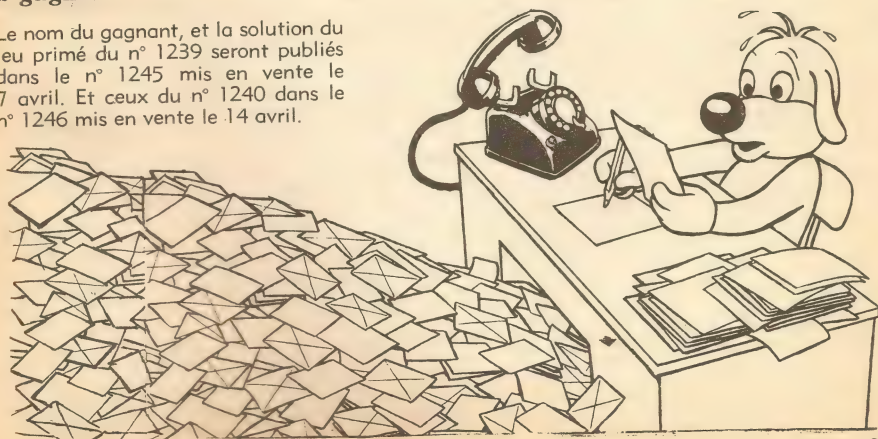
[illegible]

Ah ! les amis, je suis enfoui sous les lettres reçues pour les jeux primés des N^{os} 1239 et 1240.

Quel travail pour vérifier ces milliers de réponses!

Mais n'ayez crainte, j'aurai terminé en temps utile et vous saurez qui a gagné.

Le nom du gagnant, et la solution du jeu primé du n° 1239 seront publiés dans le n° 1245 mis en vente le 7 avril. Et ceux du n° 1240 dans le n° 1246 mis en vente le 14 avril.



D'APRÈS TABARY.

En vente chez tous les marchands de journaux.

LE GRÊLE 7/13

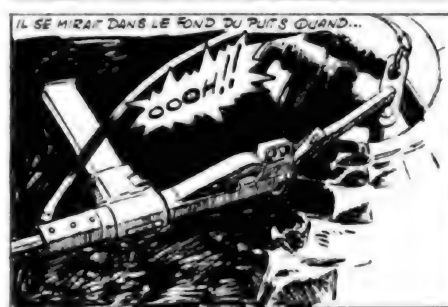
MET LES "POINGS" SUR LES I

Scénario : LECUREUX
Dessins : NORTIER
GATY

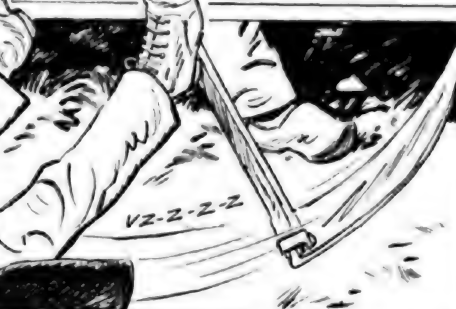


LE COLONEL S.S. VON HARTZ DESIGNAIT À SES TROIS INTERLOCUTEURS LES PHOTOGRAPHIES ÉTALÉES EN VASE SUR SON BUREAU...











PRF

PRÉSENTE



LE ZEBRE



On trouve ce mammifère par troupeaux de dix ou trente sur le continent africain, principalement dans les massifs montagneux du sud de l'Afrique, en Abyssinie et en Somalie. Le zèbre est agile comme un chamois, d'une prudence extrême. Devant le danger, il fuit à une vitesse surprenante (65 km à l'heure). Les fameuses rayures noires qui ornent son pelage l'aident à se camoufler dans les herbages. Détail curieux : Le zèbre qui vit volontiers en compagnie des antilopes, des girafes et même des autruches, ne peut supporter la présence de zèbre d'une autre espèce.

51



Kréma vous offre votre poids en bonbons

si vous êtes expert en Kréma

Oui, si vous pesez 20, 30, 40 kg, vous gagnez 20, 30, 40 kg de bonbons KREMA.
Comment ? c'est très simple. Répondez aux deux questions de ce jeu et les 500 d'entre vous qui

répondront juste ou qui s'approcheront le plus des réponses exactes, gagneront leur poids en bonbons KREMA.
Les 500 suivants recevront un colis de leurs bonbons préférés ainsi

que des autres variétés KREMA. Enfin, les 1000 suivants recevront deux sachets de bonbons KREMA (leurs préférés et ceux de leurs parents).
Au total 2000 prix à gagner.



1 Parmi les nombreuses variétés de bonbons KREMA, en voici 8. Inscrivez dans les trois sachets en pointillé, trois autres noms de variétés KREMA.

2 Classez par ordre décroissant les 5 variétés KREMA les plus vendues en France en 1968.

.....

Afin que nous puissions vous envoyer les bonbons que vous préférez, veuillez indiquer : la variété de KREMA que vous préférez :

NOM Prénoms

ADRESSE

DATE DE NAISSANCE VOTRE POIDS

Découpez ce bon et faites-nous parvenir votre réponse à JEU KREMA B.P. 141.02 - PARIS 2

ATTENTION : Ce jeu est réservé aux enfants nés après le 1^{er} janvier 1966.

EXTRAITS DU RÈGLEMENT

Art. 3 - La liste des réponses à la 2^e question a été déposée chez un huissier à Paris.

Art. 4 - Les envois devront parvenir au plus tard le 31 mars 1969 (le cachet de la poste faisant foi) à JEU KREMA B.P. 141.02 Paris.

Art. 6 - Le fait de participer au jeu implique l'acceptation pure et simple de tous les articles du règlement.

Celui-ci sera envoyé aux concurrents qui en feront la demande (en joignant à leur demande une enveloppe affranchie et portant leurs nom et adresse).

Art. 9 - Ne peuvent participer au jeu les enfants des collaborateurs des sociétés GENERAL FOODS FRANCE et HAVAS CONSEIL.



Ce n'est pas un caméléon, mais il change de couleur.

Ce n'est pas un ordinateur, mais il possède ses connaissances

Ce n'est pas Nostradamus, mais il voit dans le temps.

c'est le gadget
que vous offre **PIF**
la semaine prochaine.

CHAQUE SEMAINE, **PIF** L'ILLUSTRÉ AUX HISTOIRES COMPLÈTES, OFFRE UN MAGNIFIQUE GADGET A TOUS SES LECTEURS.

NE LE MANQUEZ PAS, ET PRÉVENEZ TOUS VOS AMIS !

En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un **SUPER-GADGET** extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine
un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget !...





LE JOURNAL des JEUX

**Avec le JEU CONCOURS PRIMÉ
GAGNEZ 250 F et une FERRARI
télécommandée Exico**

Tous les détails pages 66 et 67



Sommaire

PAGES

56 LE PENSE-JEU : Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux!

LE JEU DES ANOMALIES :
Tout n'est pas normal dans cette épicerie...



CINÉGRAMME : Un film mystère sans décors ni accessoires.

57 CINQ EN UN : 5 jeux formidables en 1 dessin.

58 LE RUBAN COUPÉ : Est-ce de l'espionnage ou un jeu fantastique ?

CE QUE PARLER VEUT DIRE : Payer rubis sur l'ongle? Non, ce n'est pas payer avec un rubis sur l'ongle!

LE JEU DU CORRECTEUR D'ÉPREUVES : Serez-vous plus perspicace que ce typographe?

59 LE JEU DES BULLES

MAGIE : Devenez extralucide !



60 UN JEU QUI A DU CHIEN : 10 chiens qui ont perdu leurs maîtres. Aidez-les.

PAGES

61 LA PAGE TEST : Seriez-vous un bon reporter? Répondez à ces 18 questions et vous le saurez !

LE MAGIGRAMME : Une Grille Magique !

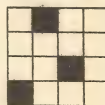
63 ÉNIGME POLICIÈRE : Un vol presque parfait et vous êtes l'enquêteur !

64 LE GRAND JEU : A 2, à 3, à 4, amusez-vous à traverser ce dangereux désert.



66 LE JEU CONCOURS PRIMÉ : 12 Châteaux à découvrir grâce à un code secret. Et pour vous récompensez 250 F et une Ferrari télécommandée à gagner - Bonne chance !

68 LA PAGE DES MOTS CROISÉS : Pour tous les goûts.



69 BRICOLAGE : Un formidable circuit automobile électrique à construire vous-même.



70 SOLUTION DES JEUX

55

le PENSE JEU

par O.A. GRANDJEAN

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose de « bonnes idées » pour vous amuser. Collectionnez-les, c'est une réserve inépuisable de jeux.

Si vous êtes dehors... à plusieurs :

LE MAÎTRE DU CHÂTEAU :

Tracez sur le sol un cercle dont la surface dépendra du nombre de joueurs participant au jeu. En effet, le cercle qui figure le château doit être juste assez grand pour contenir les attaquants.

Ceux-ci se groupent à l'intérieur du château, debout, et bras croisés sur la poitrine pendant toute la durée du jeu. Chacun essaie de pousser un adversaire hors du cercle afin de rester seul maître du lieu. Tout joueur obligé de mettre les deux pieds à l'extérieur est éliminé. Règle essentielle à observer : on attaque toujours l'adversaire de face en le poussant seulement à l'aide des bras croisés. Le dernier joueur dans le cercle est proclamé maître du château.

Si vous êtes seul :

ANAGRAMME :

Voici une anagramme du mot gare : RAGE. Vous l'avez compris, une anagramme est un mot formé à partir de toutes les lettres d'un autre mot. Des quantités de mots peuvent ainsi être « retailés » d'une autre façon : le mot nacre, par exemple, peut donner CRANE, RANCE, CARNE, CERNÉ, etc.

A vous de jouer. Choisissez un mot et essayez de lui trouver le plus grand nombre d'anagrammes possibles.

LE JEU DES ANOMALIES

Par Monsieur STOP

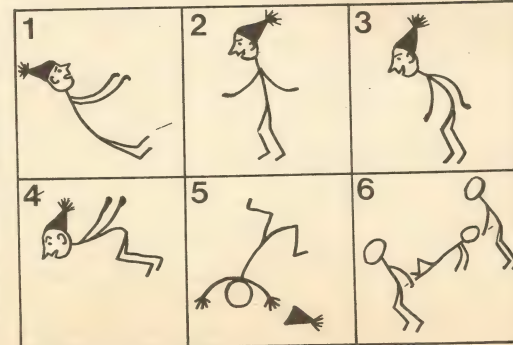


Tout n'est pas normal dans cette épicerie. Quelques anomalies vous « sautent aux yeux », d'autres sont plus difficiles à déceler. Pouvez-vous toutes les découvrir?

(Solution p. 70.)

CINEGRAMME

Par Roger Dal



Cette petite scène se déroule à la manière d'un film de cinéma, en images successives. Les personnages agissent sans décors ni accessoires. Le jeu consiste à deviner le sens du petit « scénario » ainsi représenté. Alors : de quoi s'agit-il?

(Solution p. 70.)

56

(Solution p. 70.)

VOIX.
ECLAIRAGE, VUE,
mots suivants : SON,
associez chacun des
sur ce dessin, vous
objets précis figurant
vez-vous dire à quels

5. Et pour finir, pou-

GEORGES

ESSAIS REPORTÉS

EN NOIR-BLANC

TOURNEZ

GARDONS URSULA

aidera à le découvrir :

ducteur du film, vous

envoyé par le pro-

deviné, ce télégramme,

vous ne l'avez déjà

notre inventeur ? Si

4. Quel est le nom de

virt.

aidèrent à la décou-

dans le studio vous

d'objets dissimulés

(Un certain nombre

personnage célèbre ?

tion qui rendit notre

3. Quelle est l'inven-

la scène ?

à l'époque où se situe

costume correspondant

qui ne porte pas un

2. Quel est l'acteur

changent ?

sont les détails qui

même à chacune de

pas tout à fait le

opercerez qu'il n'est

nont bien, vous vous

le plateau. En l'exami-

posséder et repasser sur

qui n'en finit pas de

niste, porteur d'échelle,

nage, sauf ce machi-

en place pour le tour-

1. Tout le monde est

Il est temps de jouer !

pas de caractère assurément... Mais je n'en dis pas plus !

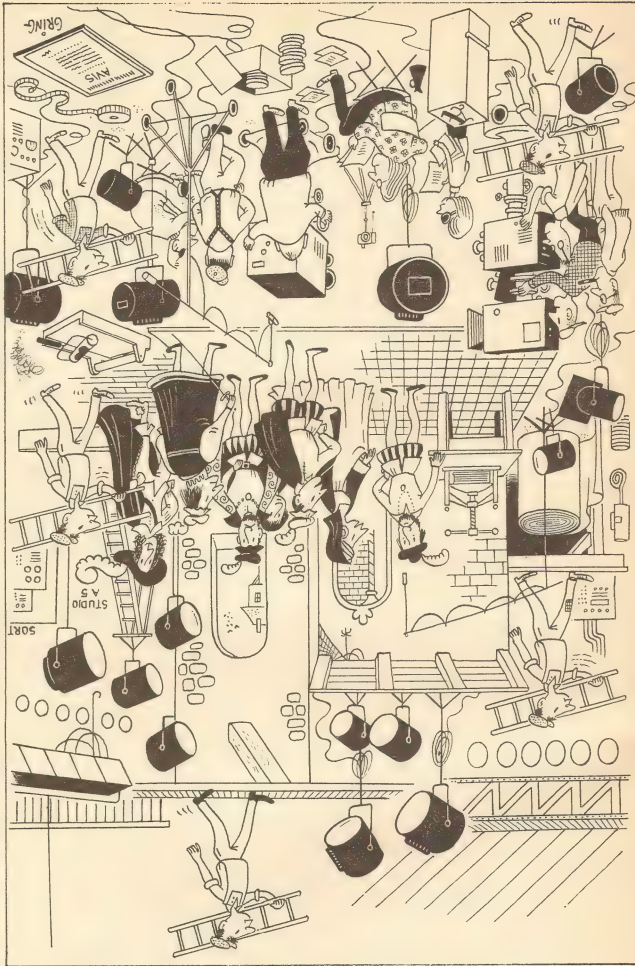
une invention historique ! Un inventeur qui ne manquait

tourne la vie d'un personnage célèbre qui, vers 1440, fit

Voici cinq jeux en un dans un studio de cinéma. On y

par O. A. GRANDJEAN

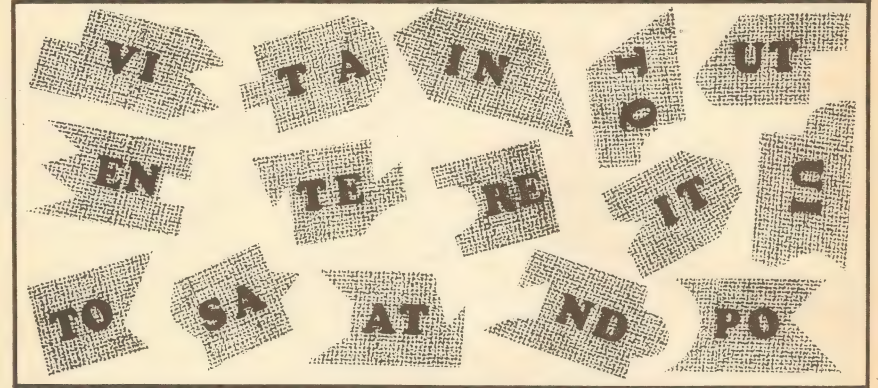
SILENCE, ON TOURNE



CINQ EN UN

Le ruban coupé

par M. Stop



Ce ruban a été coupé en morceaux. Les traits de coupe sont tous différents, ce qui fait qu'il est possible de reconstituer le ruban en assemblant les extrémités correspondantes. Quand vous aurez reformé le ruban, vous pourrez lire un proverbe incitant à la patience. Lequel ?

Solution p. 70.



Ce que
parler
veut dire...

Voici quelques locutions que vous connaissez tous. A vous de trouver la bonne définition parmi les trois proposées.

1. NE PAS PRENDRE DE GANTS

- a) Se rendre en visite sans mettre de gants.
- b) Boxer sans gants.
- c) Aller droit au but. Ne pas faire de cérémonies.

2. BROUILLER LES CARTES

- a) Se tromper dans les adresses des cartes postales.
- b) Semer la confusion.
- c) Mélanger les cartes.

3. ETRE CHAUD COMME UNE CAILLE

- a) Etre blotti sous un éredon.
- b) Manger une caille qui est bien cuite.
- c) Avoir très chaud.

4. PAYER RUBIS SUR L'ONGLE

- a) Payer avec un rubis sur son ongle.
- b) Payer exactement ce que l'on doit.
- c) Payer beaucoup plus que ce que l'on doit.

(Solution p. 70.)

Le jeu du correcteur d'épreuves

A première vue, voici deux textes parfaitement semblables ; à première vue seulement, car le typographe a fait dix erreurs en recopiant le texte n° 2. - A vous de rétablir correctement le deuxième texte.

Texte n° 1

Le projet d'un tunnel sous la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1970 que s'effectuèrent les percements des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre. Le tunnel sera aussi équipé de voies ferrées en 1975 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 2 millions de voitures pourront l'emprunter. Par cette voie sous-marine, le temps du voyage Paris-Londres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

Texte n° 2

Le projet d'un tunnel sur la Manche semble être sur le point de se réaliser. C'est en 1980 que s'effectuera le percement des entrées principales des sections terrestres et, deux ans plus tard, commencera le percement du tunnel sous-marin en Angleterre. Le tunnel sera aussi équipé de voies ferrées en 1974 et, chaque année, d'après les pronostics établis, 9 millions de voyageurs et 2 millions de voitures pourront l'utiliser. Par cette voie aérienne, le temps du voyage Paris-Ondres ne sera plus que de quatre heures. « L'isolement » de l'Angleterre est affaire du passé.

(Solution p. 70.)

LE JEU DES BULLES



par Roger Dal

Les artistes de ce cirque connaissent bien des déboires. Pour comble de malheur Gring a mêlé les bulles, si bien que chaque personnage ne prononce pas du tout la phrase qu'il devrait normalement dire (ou penser). Voulez-vous essayer de rendre à chaque acteur de cette scène, numéroté de 1 à 10, la bulle qui lui convient (les bulles ont des lettres de A à J).

(Solution p. 70.)

magie

DEVENEZ EXTRALUCIDE !

avec des dominos

Voici un jeu de dominos. Vous allez les placer selon la règle du jeu, trois contre trois, deux contre deux, blanc contre blanc, etc., sans oublier de placer tous les doubles. Pendant l'opération, je quitterai cette pièce et vous m'appellerez quand vous aurez terminé. A ce moment, sans voir le jeu, je lirai dans votre pensée le nombre de points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

EXPLICATION

Il suffit, avant de quitter la pièce, de subtiliser discrètement n'importe quel domino (sauf les doubles). Les points de ce domino indiquent les points qui se trouvent à chaque extrémité du jeu.

avec un petit calcul

Vous pensez à un nombre. Déduisez 1. Multipliez le reste par deux. Ajoutez le nombre auquel vous avez pensé. Annoncez-moi le résultat. Vous me dites 52 ? Vous avez donc pensé... dix-huit. Merci.

LE SECRET

Il faut ajouter deux au dernier résultat qu'on vous communique et diviser cette somme par trois. Vous avez le nombre pensé. Dans l'exemple donné, on a pensé à 18.
 $18 - 1 = 17$
 $17 \times 2 = 34$
 $34 + 18 = 52$
 52 est le nombre qu'on vous donne. Vous ajoutez $2 : 52 + 2 = 54$
 $54 : 3 = 18$.

Un jeu qui a du chien

PAR ROGER DAL



Sur ce dessin figurent dix personnages caractéristiques numérotés de 1 à 10. Chaque personnage avait son chien, mais les compagnons à quatre pattes se sont dispersés aux quatre coins du dessin (avec des lettres de A à J). Voulez-vous aider chaque personnage à retrouver le chien qui lui convient ?

(Solution p. 70.)

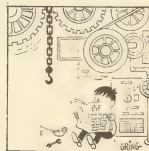
LE
TEST
DE
ROGER
DAL

SERIEZ-VOUS UN BON REPORTER ?

Peut-être vous êtes-vous déjà dit : « Plus tard, je serai reporter ! » Halte-là : n'est pas reporter qui veut ! Il faut avoir l'œil (et le bon), être astucieux et hardi... sans parler de quelques autres qualités. Avec ces quelques questions, nous allons voir ensemble si vous avez des dispositions pour être un bon reporter... plus tard.



1. Modifiez-vous les récits de vos aventures pour les rendre plus intéressants ? ... OUI
ou
NON
2. Glenn est-il le premier homme à être parti dans l'espace ?
3. Êtes-vous plus intéressés par les romans que par les récits de voyages et d'aventures ?
4. Avez-vous déjà essayé de faire un petit journal, tout seul ?
5. Quand vous voyez un attroupement, accourez-vous pour savoir ce qui se passe ?
6. Pouvez-vous citer le nom des 3 astronautes américains qui ont tourné autour de la lune au Noël dernier ?
7. Quand vous allez en vacances, préférez-vous rester tranquillement dans le même coin, plutôt que de voyager constamment ?
8. Sauriez-vous écrire 100 lignes sur un sujet insignifiant, comme, par exemple, un nuage qui passe, ou un lapin qui batifole dans une clairière ?
9. Hésitez-vous avant de demander un renseignement, dans la rue, à une personne que vous ne connaissez pas ?
10. Sauriez-vous expliquer ce qu'est le laser ?
11. Quand vous racontez une histoire, tout le monde fait-il silence pour vous écouter ?



12. Quand une dame porte un gros paquet bien fermé, vous demandez-vous ce qu'il peut bien contenir ?
13. Avez-vous des dispositions pour parler les langues vivantes ?
14. Écrivez-vous (ou avez-vous écrit pendant un certain temps) le journal de votre vie ?
15. Préférez-vous les maths aux lettres ?
16. Regardez pendant 15 secondes le dessin de la page 57. Tourniez la page. Pouvez-vous énumérer 12 objets contenus dans ce dessin ?
17. Savez-vous ce qu'est un échotier ?
18. Pensez-vous qu'il ne soit pas nécessaire de savoir comment fonctionne une machine pourvu qu'elle fonctionne ?



Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu OUI aux questions 1, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17. Marquez 1 point chaque fois que vous avez répondu NON aux questions 2, 3, 7, 9, 15, 18.

FAITES LE COMPTE DE VOS POINTS puis consultez les solutions, page 70, pour savoir ce qu'il faut penser de votre score.

Le jeu consiste à découvrir dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de poissons. Pour chaque nom vous pouvez partir d'une case à votre choix ; mais vous devez toujours prendre la lettre suivante dans l'une des cases voisines par un côté ou un coin. Il est permis d'employer la même lettre deux fois de suite. Comptez les noms que vous aurez pu lire et consultez le tableau ! Bonne pêche !...

S	G	B	N	O
N	A	U	M	E
R	I	L	R	P
T	E	H	O	B
V	I	S	C	U

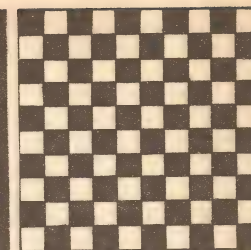
- 2 à 4 : Essayez plutôt la chasse.
5 et 6 : Pêcheur du dimanche.
7 à 9 : Bon amateur.
10 et 11 : Fine gaule.
Plus de 11 : Hors ligne !

(Solution p. 70.)

LE
MAGI
GRAMME

DE CL.M. LAURENT

NOTRE GADGET DE LA SEMAINE PIF ET HERCULE SE « DAME » LE PION

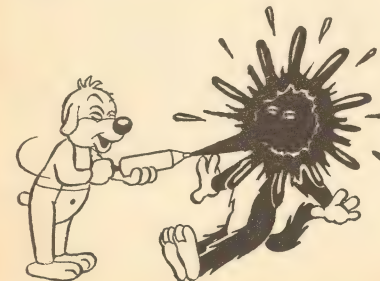


JEU DE PIF CONTRE HERCULE

A première vue c'est un jeu de dames, en réalité c'est tout autre chose. C'est la lutte que se livrent Hercule et Pif. Dans ce jeu, chaque joueur a 14 pions de Pif ou d'Hercule, qu'il place sur les cases marron du damier. Le jeu consiste à capturer tous les pions de l'adversaire, ou à le mettre dans l'impossibilité de jouer.

Les joueurs poussent successivement et diagonalement les pions sur la droite ou sur la gauche. Un joueur pour prendre un pion adverse, doit avoir ce pion devant le sien, avec cette condition qu'une case noire soit vide derrière ce pion. S'il y a plusieurs de ces pions isolés à la file et séparés par une case vide, le pion preneur passe sur chacun d'eux jusqu'à la dernière case vide et le joueur s'empare de tous ceux sur lesquels le sien a passé. Il arrive ainsi qu'un pion traverse le damier ; il va alors se fixer sur une des cases de la première ligne horizontale du jeu de l'adversaire ; on dit qu'il est super-Pif ou super-Hercule. On le couvre d'un second pion de même couleur, pris parmi ceux que l'adversaire a capturés.

Un super-Pif ou un super-Hercule peut aller diagonalement en avant ou en arrière, à droite ou à gauche, en faisant des prises et s'emparant de tous les pions isolés qui se trouvent sur son passage, à quelque distance qu'ils soient, en franchissant plusieurs cases à la fois, pourvu qu'elles soient vides.



JEU DE PIF CONTRE LES HERCULES

Dans ce jeu, celui qui représente Pif n'a droit qu'à un pion qu'il place de son côté dans la case marron qui est au centre de la première ligne horizontale.

Il pourra faire avancer son pion de droite à gauche ou diagonalement, ou bien en arrière, mais tout en restant sur une case marron.

Celui qui représente Hercule doit avoir quatre pions qu'il placera de son côté sur les cases marrons de la première ligne horizontale. Il devra faire avancer ses pions de droite à gauche tout en restant sur une case marron, ou diagonalement, mais jamais en arrière.

Le jeu consiste, pour Hercule, à empêcher Pif de se déplacer et de gagner la dernière ligne horizontale du damier, Pif et Hercule ne devant pas se prendre de pions. Il suffira à Pif d'avoir la tactique pour amener Hercule à laisser une case vide qui lui permette de le contourner et de gagner la partie.

Il y a bien d'autres façons que vous pourrez inventer vous-même.

Place au jeu, place à la tactique et que le meilleur gagne !





ENIGME... QUAND UN SAC S'ENVOLE

PAR MOALLIC

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !



1. Mme Martin, victime d'un vol, va chercher LUDOVIC.



2. Revenant des toilettes, elle n'avait plus trouvé son sac à main qu'elle avait laissé sur sa chaise.



3. Jetant un coup d'œil circulaire, LUDOVIC aperçoit le sac.



4. LUDOVIC accuse alors l'un des trois hommes qui se trouvent au comptoir d'être le coupable.

Lequel de ces trois hommes est accusé ? Le savez-vous ? Sinon, LUDOVIC vous le dévoile en page 70.

LA TRAVERSÉE DU DÉSERT

Prenez le départ à deux ou à plusieurs avec un des chameaux que vous aurez découpés ! Il s'agit d'atteindre le port où vous prendrez le bateau.

POUR COMMENCER chaque joueur jette son dé. Celui qui a le plus grand chiffre prend le départ en premier.

LA MARCHÉ DU JEU

Avec un dé, jouez un coup pour l'adversaire qui est après vous, et faites avancer son chameau d'autant d'étapes qu'il y a de points indiqués par le dé. Puis, lancez le dé pour votre compte et faites avancer votre chameau. C'est ensuite à votre adversaire de jouer, et ainsi de suite. Vous pouvez prendre l'itinéraire que vous désirez (pour vous et votre adversaire), revenir en arrière si vous le voulez. Mais attention : interdiction de passer sur le chameau de votre adversaire ou de se mettre sur la même étape que ce chameau. Alors, mettez votre adversaire dans des situations difficiles, jouez bien pour votre compte et... que le meilleur gagne !

SI VOUS PASSEZ PAR LES CASES :

LES SABLES MOUVANTS
LE SERPENT...

Votre chameau vient de s'enliser dans les sables mouvants ou s'est fait piquer par un serpent des sables, vous devez continuer à pied ! A chaque fois que vous ou votre adversaire jetez le dé pour votre compte, vous retirez deux points.

ex. : 5 — 2 = 3
et cela tant que vous ne passerez pas par une ville (V).

L'OASIS ! Ici, vous avez tout pour vivre. Votre adversaire ne peut jouer pour votre compte.

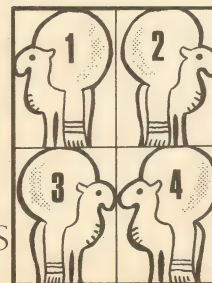
LE Puits ! Vous avez fait votre plein d'eau. Vous pouvez avancer ou reculer de deux cases.

LES VOLEURS vous ont tout pris. Il faut retourner au départ.

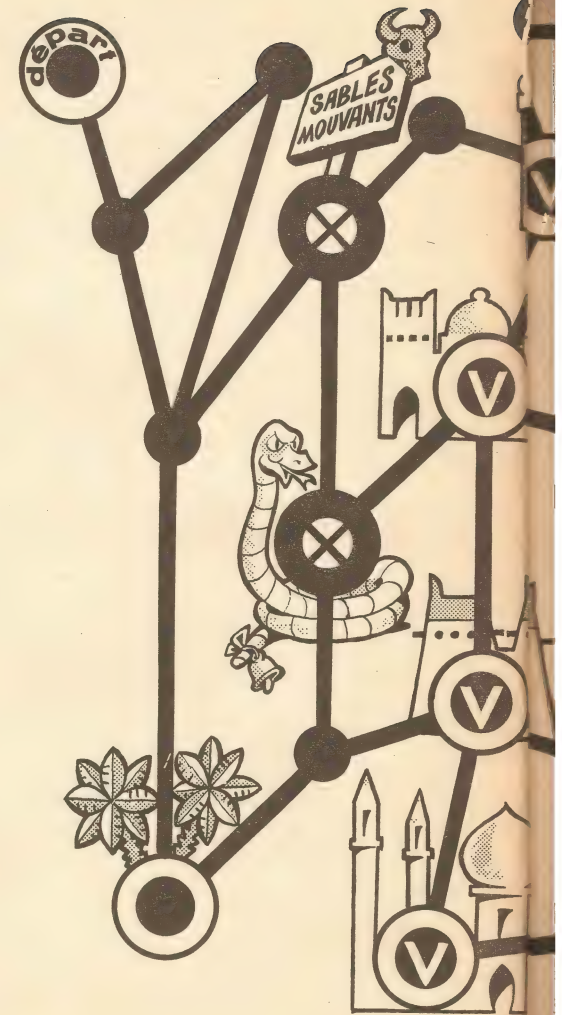
LES VAUTOURS ! et vous n'avez pas d'armes. Retournez en ville. Vous y serez en sécurité.

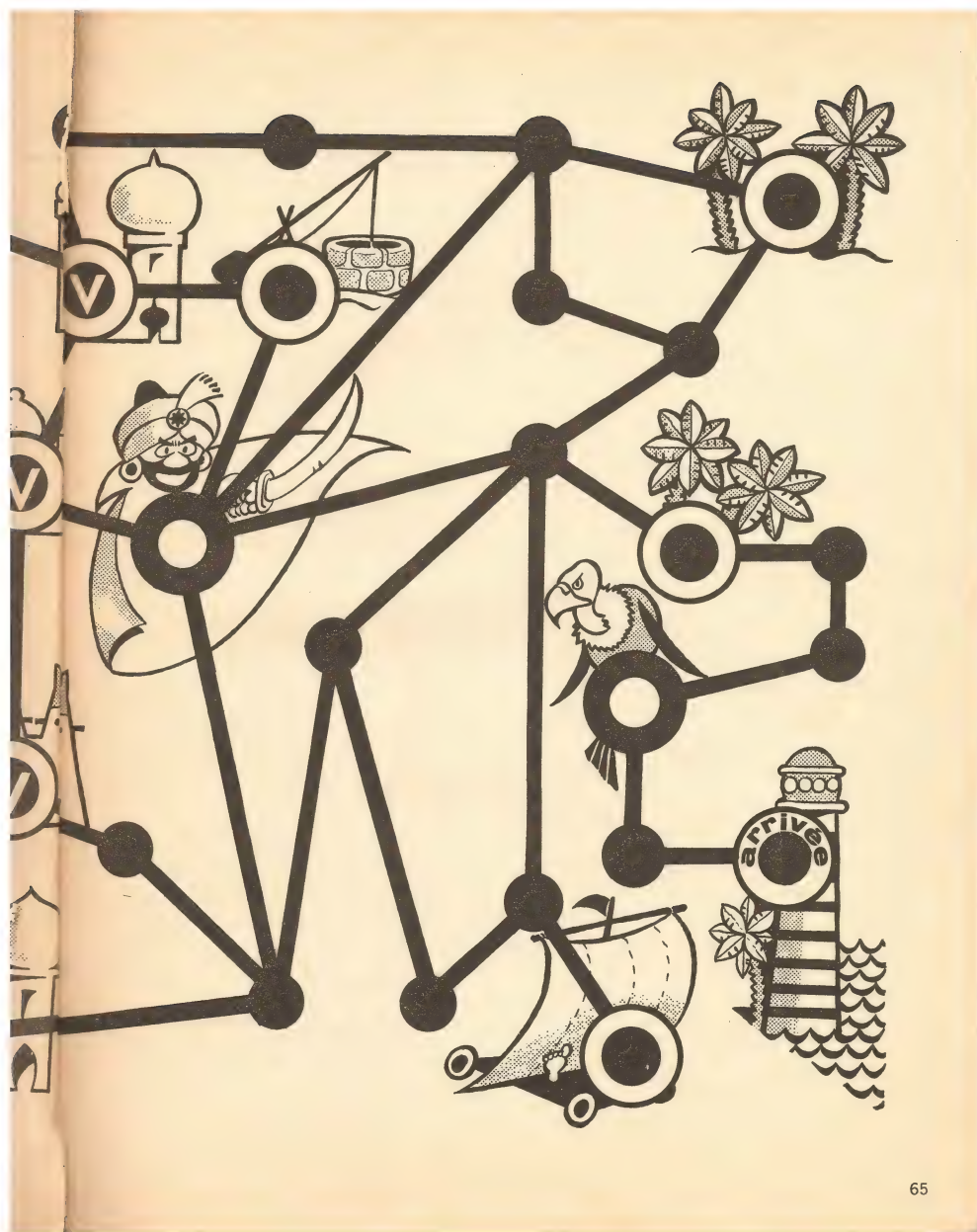
LE VOILIER DES SABLES Un moyen rapide de se déplacer. Bravo ! Vous pouvez jouer deux coups supplémentaires pour votre compte.

LES
PIONS



A DÉCOUPER
64

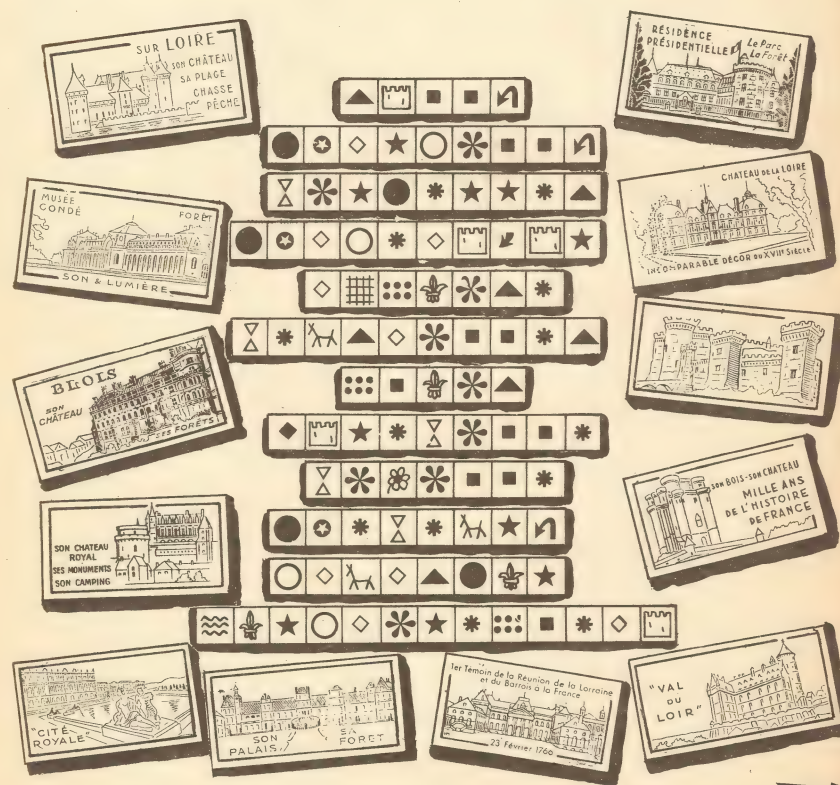




Le jeu-concours primé

Quels sont ces 12 châteaux ?

PAR M. STOP



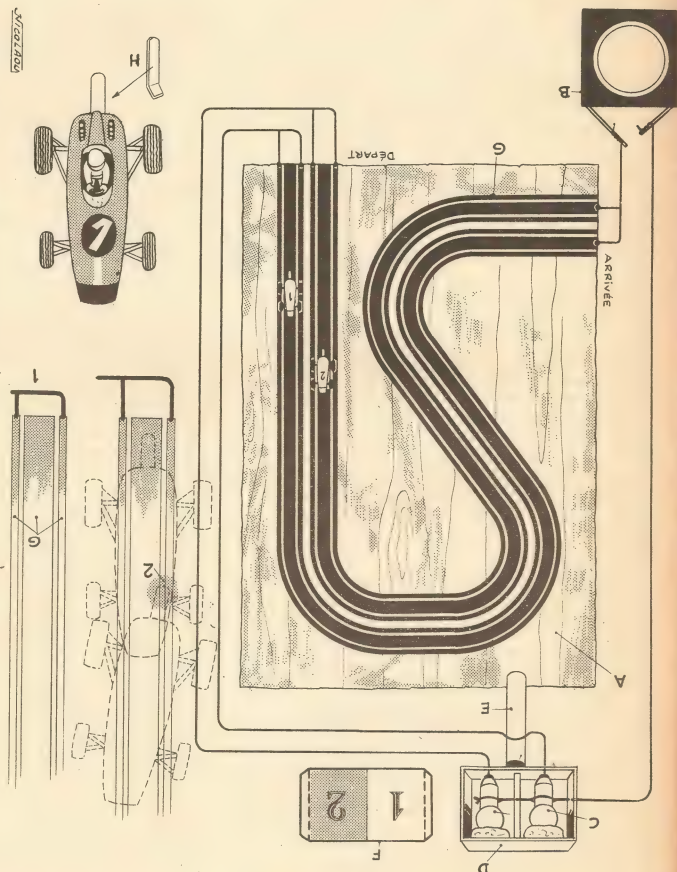
LE CIRCUIT AUTOMOBILE

MATÉRIEL À UTILISER

- A : planchette de bois : 45 cm x 30 x 11 cm.
B : une pile électrique plate de 4,5 V.
C : 2 ampoules de 4,5 V.
D : 1 petite boîte d'allumettes.
E : morceau de crayon collé ou cloué.
F : feuille de pastique peinte en rouge et bleu, et numérotée.
G : papier d'aluminium (papier de chocolat).
H : une languette prise sur une pile électrique usagée, fixée sous la voiture pour faire contact.
I : fil de cuivre indispensable pour le circuit électrique.
J : 2 voitures entièrement métalliques : important pour le poids, de 4 à 5 cm de long.

NOTICE DE MONTAGE

Décomposez soigneusement 6 bandes d'aluminium G, suivant le modèle I. Pour les courbes, tracez les au compas. Collez-les à l'aide de colle rapide. Laissez un espace de 2 mm entre chaque circuit. Chaque piste sera espacée de façon que 2 voitures, l'une à côté de l'autre ne se touchent pas. Placez les 2 ampoules dans le fond d'une boîte d'allumettes. Caliez-les à l'aide de rondelles de bouchon. Séparez par une cloison de carton. Selon le modèle : Percez la boîte d'allumettes. Placez le fil de cuivre à chaque ampoule. Collez le cadran sur chaque côté de la boîte D. Reliez chaque fil suivant le schéma électrique dont ceux-ci seront fixés à l'aide de punaises, assurant ainsi le contact.



RÈGLE DU JEU :

AVANT DE COMMENCER : Assurez-vous que votre montage est correct, qu'il n'y a aucune trace de colle sur les pistes d'aluminium. Si cela est, nettoyez à l'aide d'une gomme à encre. Méfiez-vous des raccords des bandes d'aluminium qui peuvent être la source de mauvais contact.

Placez votre voiture correctement sur la piste.

Par simple pression de l'index sur le pouce à l'arrière de la voiture, votre véhicule avance (Ieu de la pichenette). Si elle se déplace, et vient toucher la bande électrique, le circuit s'allume et provoque le contact de pénalisation : suivant le détail 2.

A ce moment-là, à votre partenaire de jouer.

SOLUTION DES JEUX



PAGES

56

ANOMALIES

1. Boîte à café ouverte : adieu l'arôme. — 2. Le pain dans une petite boîte. — 3. Un épicier peut vendre, à la rigueur, des saucisses mais, pas un marteau. — 4. S'il est midi vingt, la petite aiguille doit être entre midi et 1 heure. — 5. Une tête de veau. — 6. Le dessin du socle de la balance n'est pas symétrique. — 7. ... Et elle ne penche pas du côté du poids. — 8. La veste de l'épicier boutonnée à l'envers. — 9. Le niveau du vin n'est pas horizontal dans la bouteille. — 10. La caisse enregistreuse est branchée sur le cabas de la cliente. — 11. L'inscription « Durand Epicier » devrait être à l'envers sur la vitre. — 12. La poignée de la porte est du même côté que les gondes. — 12. Les pommes à 1 050 F, ce n'est pas donné, non ? Et si l'épicier a commis d'autres erreurs, elles sont indépendantes de notre volonté.

CINÉGRAMME

Le skieur monte en remonte-pente. Arrivé au sommet, il regarde la descente, il se lance. Mais il va beaucoup trop vite et après une chute spectaculaire, c'est sur un brancard qu'il finit son parcours.

57

CINQ EN UN

1. De gauche à droite et de bas en haut : casquette à carreaux. — Chemise à carreaux. — Echelle plus grande. — Pièce au pantalon. — Chaussettes noires.
2. Il s'agit de l'acteur qui se trouve le plus à droite. (Costume du XVII^e siècle.)
3. L'imprimerie.
4. En prenant les premières lettres de chaque mot du télégramme, vous trouverez Gutenberg.
5. À SON : micros. — À ÉCLAIRAGE : projecteur. À VUE : caméras. — À VOIX : porte-voix.

58

LE RUBAN COUPÉ

Tout vient à point qui sait attendre.

CE QUE PARLER VEUT DIRE

1.C — 2.B — 3.C — 4.B —

LE JEU DU CORRECTEUR D'ÉPREUVES

1. Le tunnel sur la Manche (sous).
2. C'est en 1980 que... (1970).
3. Que s'effectuera... (effectueront).
4. Le percement... (les percements).
5. Le tuneli... (Le tunnel).
6. Ferrées en 1974 (1975).
7. 9 millions (2 millions).
8. Pourront l'utiliser... (emprunter).
9. Par cette voie aérienne... (sous-marine).
10. Paris - Ondres... (Paris-Londres).

59

LE JEU DES BULLES

1.F — 2.I — 3.H — 4.A — 5.D — 6.J — 7.E — 8.G — 9.C — 10.B.

60

UN JEU QUI A DU CHIEN

Au berger 1, le bouvier H. — Au chasseur (à pied) 2, l'épagneul G. — A la dame au manchon 3,

PAGES

61

TEST. — Seriez-vous un bon reporter ?

— Si vous avez plus de 12 points, les colonnes des journaux et des magazines vous sont ouvertes... à moins que vous ne fassiez beaucoup de fautes d'orthographe...

— Entre 6 et 12 points, vous êtes probablement observateur et fûté, mais songez tout de même que les colonnes de quotidiens ne sont pas larges et que la profession de reporter est assez encombrée...

— Moins de 6 points, préférez la position de lecteur à celle d'auteur...

RÉPONSES AUX QUESTIONS

2. Ce n'est pas Glenn qui partit le premier dans l'espace, ce fut le Soviétique Gagarine. — 6. Borman, Lowell, Anders. — 10. Le laser est une source lumineuse pouvant produire des éclairs très intenses de lumière. — 17. Journaliste qui écrit dès échos.

LE MAGICARME

Mérou, Saumon, Sole, Raie, Colin, Merlan, Brochet, Murène, Mulet, Loche, Merlu, Bar, etc.

63

ÉNIGME

En effet, le sac n'est pas allé se cacher tout seul dans la lampe, c'est avec sa canne que l'homme du milieu a croché le sac sur la chaise et l'a mis dans la lampe avec l'intention de l'emporter plus tard.

68

LES MOTS CROISÉS

La Mi-Carême.

Horizontalement : 1. ARLEQUINS. — 2. RAN, UN. — 3. CT, CIEL, TE. — 4. HALO, COR. — 5. ES, UT, SAIN. — 6. TRAVESTI. — 7. SE, ROUSSE. — 8. BATAILLE. — 9. ALÈNE, UNI. — 10. LÈSE, CORSO.

Verticalement : 1. ARCHER, BAL. — 2. RATAS, SALE. — 3. L.N., TÊTES. — 4. COUR, ÂNE. — 5. QUI, TARIE. — 6. UNES (les unes et les autres), VOL. — 7. SEUL. — 8. NU, CASSEUR. — 9. TOITS, N.S. — 10. VERNIE, IO.

ACROSTICHE

De haut en bas : HACHA. — URUBU. — GRIEF. — ULEER (réélu). — ÉTIRA. — SULLY.
Ce qui donne HUGUES AUFRAY.





73

74

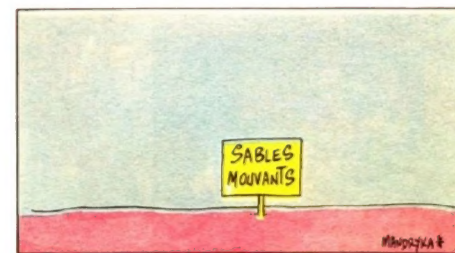
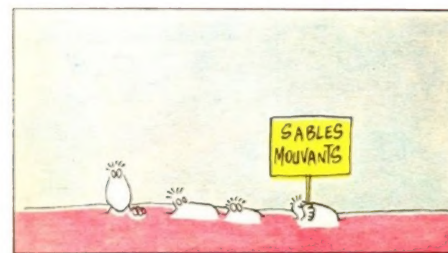
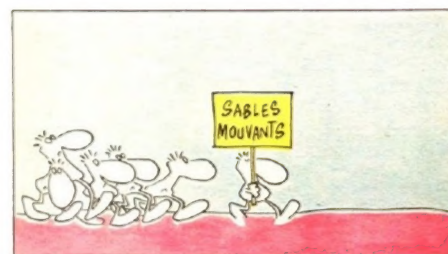
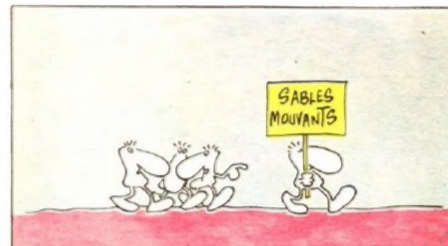
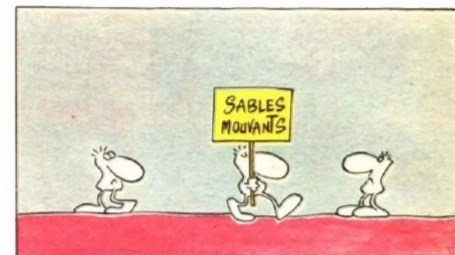
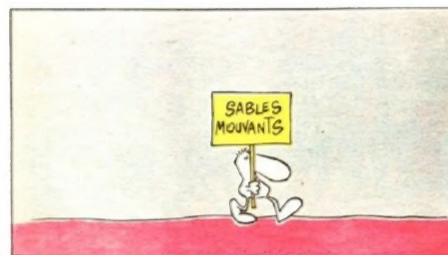
LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

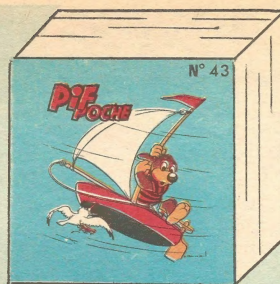
PAR TABARY



Scénario et Dessins de MANDRYKA



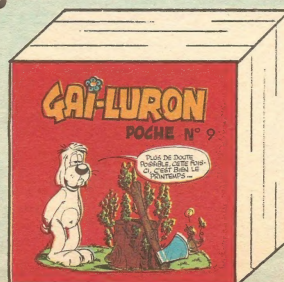
C
P
O
C
H
E
S



100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire



100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire

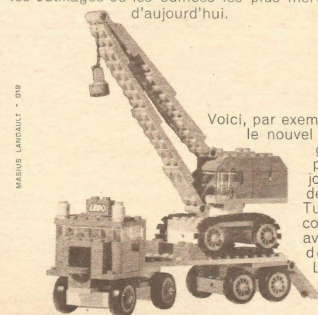


100 Jeux
100 gags
200 Pages de rire
2 F seulement

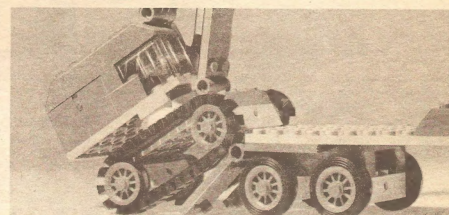
C
P
O
C
H
E
S

Lego/ informations

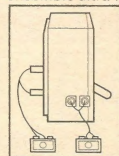
Tout comme le monde des adultes, le monde Lego se modernise sans arrêt. En lisant attentivement cette série de Lego Informations, tu connaîtras les toutes dernières créations de Lego; tu verras comment un enfant peut construire lui-même les outillages ou les édifices les plus merveilleux de l'homme d'aujourd'hui.



Voici, par exemple, le nouvel ensemble camion-grue, comme tu peux en voir chaque jour sur les chantiers de Travaux Publics. Tu l'as entièrement construit toi-même avec des briques et des accessoires Lego. Voyons maintenant comment il travaille.



La grue est à chenilles, comme une vraie grue. Elle peut travailler soit en pivotant sur la plate-forme, soit en descendant vers un autre endroit à l'aide des rampes arrière de la plate-forme. Avec une manivelle, tu manœuvres le treuil à auto-serrage. Camion à 8 roues, dont deux avant directrices; portes de cabine ouvrantes. Présenté dans une très jolie boîte, cet ensemble ultra-moderne ne coûte que 26 F. Demande la boîte 337.



Lego met le monde moderne au bout de tes doigts



Ton camion-grue peut aussi marcher tout seul avec le merveilleux petit moteur Lego à pile. Boîte 102 : 39 F

Tu peux aussi éclairer ton camion avec de vrais phares. La boîte 995 contient des briques lumineuses spéciales, des fils, des filtres rouges, verts, jaunes, etc... Pour: réverbères, autos, bateaux, enseignes, phares en mer. 11,50 F

INECOMEX - Rue Edmond Poillot - 28-Chartres

PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAÏOU



TOUT EN COMPLET

LA SEMAINE PROCHAINE :
En 5 pages, une grande histoire
de PIF : "Le Nid d'aigle".

Un récit complet de 20 pages :

RAGNAR, le blond Viking, noble et
téméraire, qui défie hommes et dieux pour
la juste cause, dans
"Le Maître des naufrageurs".

Une histoire complète en 7 pages :

ARTHUR, LE FANTOME JUSTICIER,
dans "L'Abordage fatal"; un combat à
mourir de rire contre les navires anglais.

Un récit complet de 10 pages :

TEDDY TED, le cow-boy aux yeux
clairs, dans "La Vengeance de Sancho".
Teddy arrivera-t-il à venger son ami
Bronxy, blessé par des voleurs de bétail ?

Et comme chaque semaine :

Couik, Nestor, Le Concombre
Masqué, Pifou, Gai-Luron, M,
Bouboule, Placid et Muzo,
Ailleurs, Corinne et Jeannot.

Le journal des jeux de 16 pages
avec le jeu primé qui vous fera gagner 250 F
plus un magnifique cadeau.

et son

GADGET
surprise



Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — Comité de Direction : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — Rédacteur en chef : Georges RIEU — 407 3-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy — O.G.P. — Imprimé en France — Loi n° 49.958 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : mars 1969.